

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-ANCP-EUR

KONAMI®

ANIMANIACS™

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

Indice

Todo sobre los animaniacos

En la decada de 1940, los animadores alocados crearon los caracteres Warner Brothers - Yakko, Wakko y Dot - para una nueva serie de dibujos animados. Calificados como "peligrosos" desde su nacimiento, estos hermanos Warner Brothers fueron apresados en la Torre de Agua de Warner Corporation. ¡Y hasta ahora!

Recientemente escapados, los hermanos Warner Brothers empezaron a vengarse destrozando todas las películas cinematográficas que veían. Un guardia perplejo trató de capturar y encarcelarlos nuevamente en la Torre de Agua, pero los hermanos eludían fácilmente el guardia para continuar sus diabluras.

Historia

Warner Corporation ha terminado una obra cinematográfica que podría ganar el Premio Académico, ¡pero alguien ha robado el guión! Se sospecha que Pinky y The Brain han conspirado para arrebatar el guión y usar el dinero que producirá en sus planes de tomar el poder del mundo. Pero Pinky era lo suficientemente estúpido para hacer una alusión del guión en varios sets cinematográficos. Habiendo buscado minuciosamente todo el estudio y sin otra alternativa, la Warner Corporation CEO solicitó a Warner Brothers que recuperasen el guión.



- Hay tres jugadores — Yako, Wakko y Dot. Tu objetivo es operar cada jugador para ganar el juego.
- El juego termina cuando los tres jugadores son capturados por Ralph, el guardia, o cuando ellos quedan atrapados en las trampas.
- Cuando los jugadores son capturados por Ralph, puedes entrar en la Etapa de Recuperación después de la Pantalla de Gran Mapa para salvarlos.
- Muchas cosas ocurren a los jugadores cuando ellos alinean los ítemes de tambores rotatorios en la pantalla.
- El escenario final del juego varía según si has recuperado el guión completo al terminar el juego.
- Puedes jugar nuevamente desde el principio de una escena, seleccionando CONTINUE cuando termina el juego.
- Cuando sales ganando en una etapa o cuando termina el juego, toma nota de la palabra de paso (password) visualizada en la pantalla. Registra esta palabra para continuar ese juego.





Inicio del juego

Inserta el cassette de juego en tu Super Nintendo y pon el interruptor en la posición ON. Se visualizará la pantalla de títulos.

Pantalla de títulos

Fija las opciones del juego. (Consulta la página 61 para los detalles de las fijaciones.)



Pantalla de títulos

Mueve el cursor hacia GAME START y presiona el botón START (Inicio).

Se visualizará el Gran Mapa.

Pantalla de Gran Mapa

La etapa de práctica comienza al iniciar el juego. Una vez que pases la etapa de práctica, no podrás volver a la pantalla de Gran Mapa. La pantalla de Gran Mapa aparece cuando pase el juego. El jugador entra en un estudio individual moviendo a lo largo de los trayectos de los estudios cinematográficos.


Pantalla de Gran Mapa

Estudio

Para entrar en un estudio, presiona el botón A, B, X o Y del estudio que quieres entrar. La etapa a jugarse depende del estudio donde entres.



RALPH

Si el guardia Ralph te captura, serás lanzado a la etapa trasfondo de los estudios cinematográficos donde tendrás que jugar un juego de escape. La pantalla de Gran Mapa reaparecerá cuando te escapes exitosamente y salgas bien en tal etapa.


Pantalla de RALPH

Modo de opciones

Selecciona OPTIONS de la pantalla de títulos y presiona el botón START. Puedes cambiar las fijaciones de los botones (configuración de las teclas) en este modo.


Pantalla de opciones

Configuración de las teclas

1. Usa arriba/abajo del botón direccional para colocar el cursor en la fijación que quieras cambiar.
2. Para cambiar las fijaciones, basta presionar el botón que quieras cambiar — A, B, X, Y, L o R.

Puedes presionar el botón de inicio (START BUTTON) para salir de la pantalla de opciones.



Pruebas sonoras

1. Usa derecha/izquierda del botón direccional para seleccionar la melodía.
2. Presiona el botón A, B, X o Y para escuchar la melodía seleccionada.

PASSWORD (Palabra de paso) y CONTINUE (Continuar)

Si anotas la palabra de paso que aparece cuando pase una etapa o cuando termina el juego, puedes registrarla para continuar tal juego. Pantalla de PASSWORD

Pantalla de Palabra de paso



Registro de la palabra de paso

Para fijar la palabra de paso, selecciona un icono de los 8 y fíjalo al panel de 12 iconos en la parte inferior de la pantalla.

1. Usa los botones L y R para seleccionar el icono.
2. Presiona el botón A, B, X o Y para fijar la selección en el panel de palabra de paso. Use los botones L y R para retornar el cursor.
3. Cuando termines el registro, presiona el botón START para iniciar el juego. Si registras incorrectamente la palabra de paso, no iniciará el juego. Presiona el botón de selección SELECT para cancelar la pantalla de palabra de paso (PASSWORD).



Uso de CONTINUE

Cuando termina el juego, puedes continuar el juego desde el comienzo de la misma etapa, seleccionando CONTINUE, usando el último jugador.



Pantalla de CONTINUE

Para continuar, debes presionar el botón START dentro del límite de tiempo. De lo contrario, terminará el juego.

El número de Continuación aumenta por uno cuando los ítemes quedan alineados o cuando acumulas 100 medallas.



Modo de jugar en la etapa de recuperación

Cuando los jugadores quedan capturados por Ralph en alguna etapa, puedes entrar en la etapa de recuperación (Torre de agua) para salvarlos, después de la visualización del Gran Mapa. Si en esta etapa derrotas a Ralph, el jugador capturado queda en libertad y así puedes valerte de los tres jugadores originales. Si fallas en el rescate del jugador capturado, puedes regresar a la pantalla del Gran Mapa con el número restante de jugadores.



Pantalla de la etapa de recuperación

Pantallas



Pantalla de etapa

Items

Medallas: El tambor gira cuando juntas 5 medallas. El número de continuación aumenta por uno cuando juntas 100 medallas.

Guión: El escenario final del juego varía según si has juntado o no el entero guión al término del juego.

Tambores rotatorios

Muchas cosas ocurren a los jugadores cuando ellos alinean los ítemes de tambores rotatorios.

El tambor rotatorio gira cuando juntas 5 medallas.

El tambor se detendrá en aproximadamente 3 segundos, pero podrás detenerlo también presionando el botón L.

Efectos de varias combinaciones de ítemes de tembores rotatorios.

Yakko-Wakko-Dot
El jugador capturado queda en libertad.

Pinky-Pinky-Pinky
Pierdes 10 medallas.

Brain-Brain-Brain
Pierdes la mitad de tus medallas.

RALPH-RALPH-RALPH
Pierdes todas tus medallas.

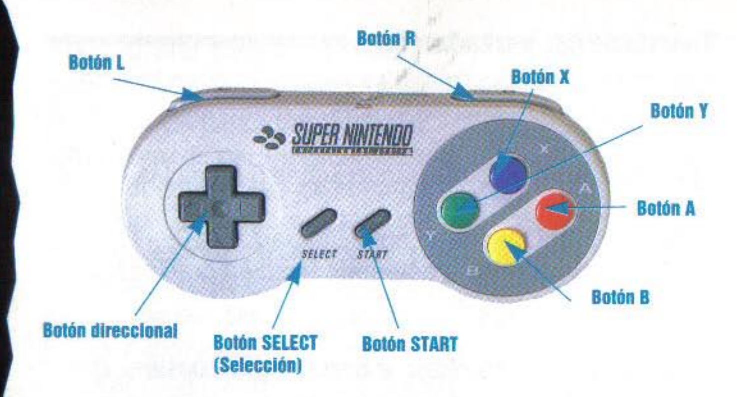
CEO-CEO-CEO
Ganas 1 Continue.

Nurse-Nurse-Nurse
Eres invencible contra los enemigos por un período fijo.

Skippy-Skippy-Skippy
Ganas 20 medallas.

Slappy-Slappy-Slappy
Ganas 50 medallas

ChickenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo
Duplica tus medallas.



Botón START: Hace una pausa durante el juego.

Botón SELECT: (cuando está pausa) Presiona este botón durante el juego para cancelar la etapa actual y retornar al Gran Mapa. No puedes cancelar la etapa de práctica.

Botón direccional: Mueve los jugadores.

Botón A: Presiona dos veces para hacer una corrida. Presiona el botón en sentido opuesto de la dirección de corrida para frenar.

Botón X: Los jugadores se montan en los hombros uno sobre otro.

Botón B: Salto.

Botón Y: Usa este botón cuando empleas los ítemes.

Botón R: Usa este botón para seleccionar el jugador.

Botón L: Usa este botón para detener el tambor rotatorio.

Las fijaciones de los botones pueden cambiarse en la pantalla de opciones (OPTIONS). Consulta la página 61 para los detalles.



Etapa de práctica



Estudio HQ



Estudio acuático



Estudio Sci-Fi



Estudio de aventura



Estudio de fantasía

Yakko



Yakko — un carácter principal. El líder y hermano mayor de los tres Warner Brother, Yakko es muy hablador e ingenioso.

Wakko

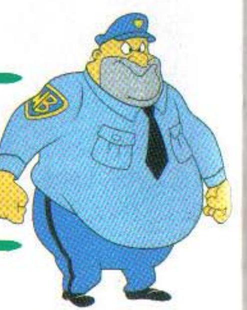


Wakko — un carácter principal. Siendo de carácter un poco excéntrico, Wakko no es tan hablador pero es capaz de destruir lo que intenta incesantemente.

Dot

Dot — un carácter principal. Dot usa su belleza para engañar a los otros. Ella dice siempre, "yo admito que soy preciosa, pero no es mi culpa"

Ralph



RALPH es el guardia que siempre está tratando de capturar los Animaniacos.

Pinky y The Brain



Pinky y The Brain son ratones de experimento que conspiran cada noche conquistar el mundo. Ellos roban el guión de Warner Corporation para obtener dinero y lograr su objetivo final.

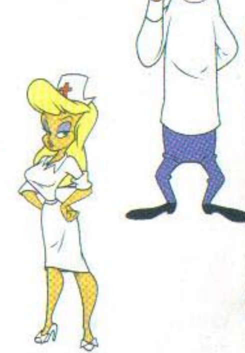
CEO



CEO es el presidente de Warner Corporation quien ha ordenado a Warner Brothers la recuperación del guión.




Dr. Scratchansniff



Dr. Scratchansniff es el abogado interno de Warner Corporation.

The Nurse

The Nurse es la enfermera del personal de Warner Corporation.



Pesto, Bobby y Squit



Pesto, Bobby y Squit son tres palomas inseparables.

Rita y Runt



Rita y Runt son un perro un gato sin hogar que están en busca de un hogar lleno de tierno amor.

Mindy y Buttons

Mindy es una niña precoz de cuatro años y Buttons es su fiel perro que siempre la salva de los peligros.